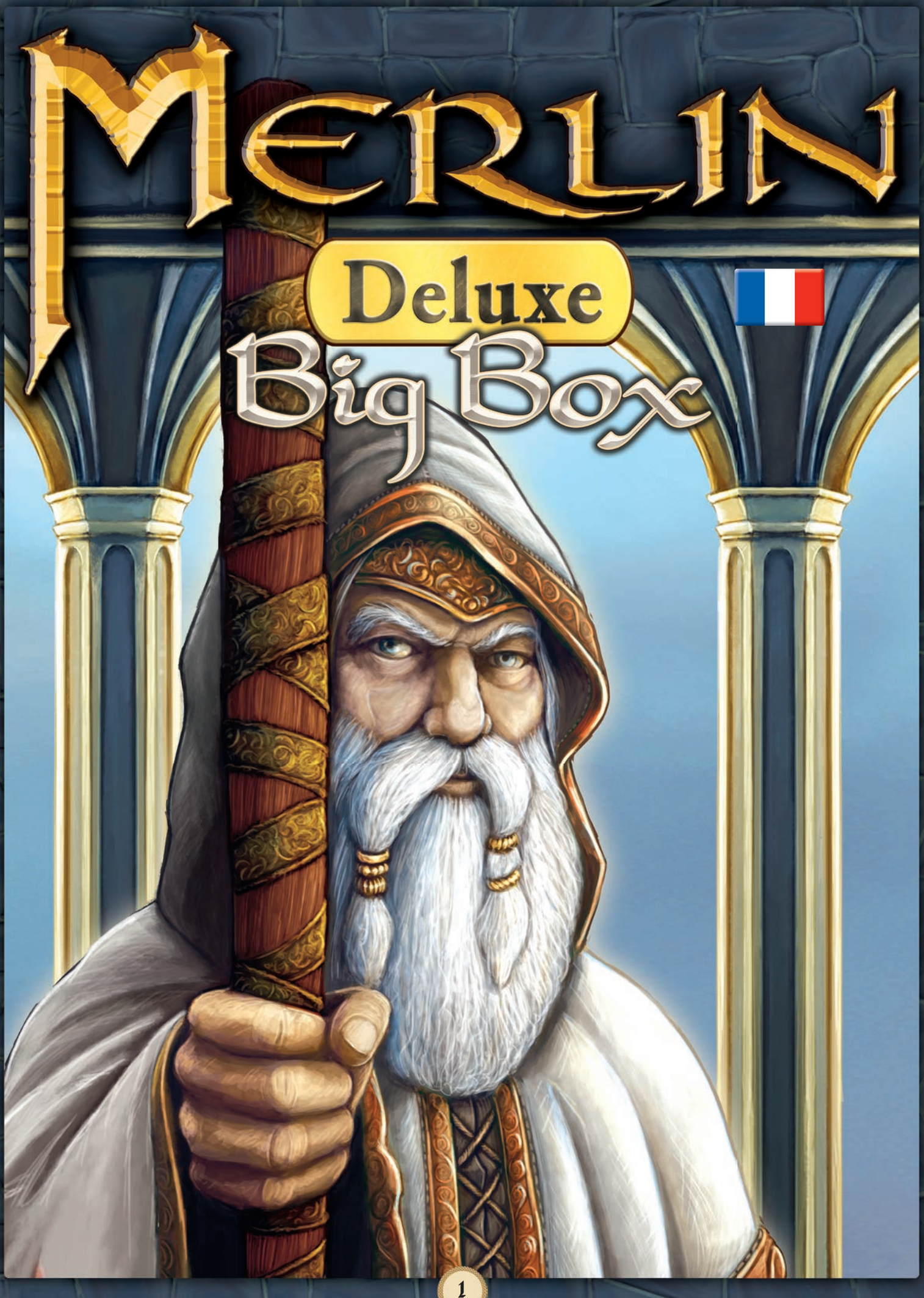

MERLIN
Deluxe
Big Box

Un jeu de

Stefan Feld & Michael Rieneck

pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

Jeu de base_____pages 3-13

» Les drapeaux en détails_____page 13

» Les cartes Quête en détails_____page 13

Module: La Faveur du Roi_____pages 14-15

Module: Arthur_____pages 16-19

» Les nouveaux drapeaux en détails_____page 19

Module: Les Chevaliers de la Table ronde_____pages 20-25

Pièces d'or et Gui _____pages 26-27

Module: Le Marché_____pages 27-28

Module: La Ville de Caerleon_____pages 29-30

Module: Morgane_____pages 31-33

Queenie: Les Trésors du Domaine_____pages 34-35

Queenie: Le Décret du Roi_____page 35

Jeu de base

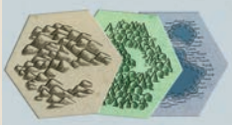
Matériel

Matériel commun:

- 1 plateau de jeu

- 2 bordures de Terrain – *1 supérieure et 1 inférieure*

- 24 tuiles Terrain



5x Montagne, Bois, Lac

3x Montagne, Bois et Lac avec une Tour

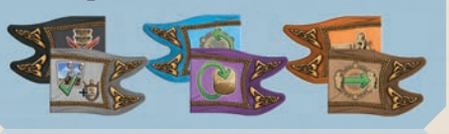
- 1 plateau pour les cartes

- 55 cartes Quête

- 4 tuiles de Départ

- 36 Boucliers – *6 par province*

- 36 Drapeaux – *6 par province*



- 36 Matériaux – *6 par province*

- 24 Traîtres – *4 par province*

- 11 Pommes

- 1 Graal & 1 Excalibur

- 1 Merlin & 4 dés Merlin – *blancs*

- 1 marqueur de tours

- 1 marqueur Premier joueur

Matériel des joueurs *(pour chacune des quatre couleurs : bleu, jaune, rouge et vert)*:

- 1 plateau Château

- 7 Manoirs

- 3 Bâtons de Merlin

- 1 Chevalier

- 3 dés Joueur

- 4 pions Serviteur

Avant la première partie, collez soigneusement les autocollants des Serviteurs sur les pions correspondants.

Dame d'honneur, Porte-bouclier, Maçon, Porte-drapeau

- 7 compteurs d'Influence

- 1 marqueur de score &
- 1 tuile 100 points

Mise en place

1) Placez le **plateau au centre** de la zone de jeu.

2) Posez le **marqueur de tours** sur la première case de la piste de tours.

3) Placez **Merlin** sur la case province du Dragon (noire) de la piste d'actions.

4) Assemblez **le Graal et Excalibur,** et posez-les sur les cases correspondantes du plateau de jeu.

5) Triez **les Drapeaux, les Matériaux et les Boucliers,** puis placez-les sur les provinces correspondantes.

6) Posez les **Pommes** sur les cases prévues à cet effet.

7) Mélangez les **cartes Quête** et placez le paquet face cachée sur le plateau. Révélez les trois premières cartes et posez-les sur **le plateau pour les cartes.**

Matériel des joueurs:

A) Choisissez chacun une couleur, et prenez les éléments suivants de cette couleur:
1 plateau Château, 1 Chevalier, 4 Serviteurs, 6 compteurs d'Influence, 3 Bâtons de Merlin, 7 Manoirs, 1 marqueur de score, 1 tuiles 100 points, 3 dés Joueur, 1 Pomme et 1 dé Merlin.

Placez tous vos marqueurs de score sur la case « 0/100 » de la piste de score et posez vos Manoirs près du Domaine. Placez le reste de votre matériel sur votre Château, comme représenté sur l'illustration ci-contre. Pour le moment, conservez votre Chevalier ainsi que votre marqueur 100 points près de votre Château.

8) Mélangez **les Traîtres** faces cachées et faites-en trois piles distinctes, toujours faces cachées, sur le plateau.

9) Le Domaine: Formez le Domaine à côté du plateau de jeu de la façon suivante: Mélangez toutes les tuiles Terrain faces cachées. Ensuite, placez 6 tuiles Terrain au hasard faces visibles, à côté de l'une des deux bordures. Continuez à faire des rangées de 6 tuiles jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées, puis fermez le Domaine avec la deuxième bordure. ***Note:*** *Dans une partie à 2 ou à 3 joueurs, retirez une tuile de chaque type de terrain (Montagne, Bois et Lac) avec et sans tour (soit 6 tuiles en tout). Replacez-les dans la boîte.*

10) Désignez au hasard le premier joueur, qui reçoit le **marqueur Premier joueur**.

B) Mélangez **les tuiles de départ** et distribuez-en une à chaque joueur. Ensuite, posez chacun votre Chevalier sur la case Province indiquée de la piste d'actions. Prenez ensuite le Drapeau, le Bouclier et le Matériau des provinces représentées sur votre tuile de départ et stockez-les sur votre Château. Pour finir, placez un de vos compteurs d'Influence sur la province indiquée. Replacez ensuite les tuiles de Départ dans la boîte de jeu.

C) À présent, prenez **chacun 3 Traîtres** sur le plateau et posez-les sur les cases correspondantes au-dessus de votre Château. Empilez les Traîtres possédant des boucliers identiques les uns sur les autres. Piochez ensuite **4 cartes Quête du paquet et placez-les dans votre main**.

D) Pour finir, **lancez vos 4 dés** et posez-les sur vos Châteaux. Si vous obtenez un résultat triple ou quadruple, vous devez les relancer (autant de fois que nécessaire pour ne plus avoir de triple ou de quadruple).

Concept et But du jeu

Le roi Arthur *cherche un héritier digne de monter sur le trône. Avec l'aide de Merlin, il s'efforce donc de trouver le candidat idéal parmi les Chevaliers de la Table Ronde. Vous incarnez un de ces Chevaliers et vous vous efforcez de gagner la faveur d'Arthur pour devenir le nouveau roi.*

Les dés vous permettent de déplacer Merlin ou votre propre chevalier sur la piste d'actions. La case où vous terminez votre déplacement indique l'action possible. Vous contrôlez chacun le déplacement de votre chevalier, tandis que Merlin est déplacé par tous les joueurs.

Trois décomptes ont lieu au cours de la partie. Vous devez repousser les traîtres et pouvez obtenir des points de victoire grâce à vos Manoirs construits dans le Domaine, grâce à votre Influence dans les Provinces et grâce à vos Serviteurs posés sur le plateau. De plus, vous pouvez accomplir des quêtes afin de gagner des points de victoire supplémentaires. Au bout de 6 tours, le joueur qui aura réussi à utiliser le plus efficacement ses dés pour se déplacer sur la piste d'actions et terminer ainsi le plus de quêtes, sans négliger les décomptes intermédiaires, et qui aura ainsi remporté le plus de points de victoire deviendra le digne successeur du roi Arthur.

Déroulement de la partie

Une partie de Merlin est composée 6 tours. À chaque tour, le Premier joueur commence, suivi des autres, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour de jeu, vous choisissez un de vos dés et vous le placez au centre du plateau. Ensuite, déplacez votre Chevalier ou Merlin du nombre de cases correspondant au résultat du dé sur la piste d'actions, puis effectuez l'action représentée sur la case où vous terminez votre déplacement. C'est ensuite au joueur suivant de jouer un dé et ainsi de suite. Un tour s'achève quand tous les joueurs ont joué quatre fois (et donc quand ils ont utilisé tous leurs dés) Un décompte a lieu après les deuxième, quatrième et sixième tours. La partie s'achève après le décompte final à la fin du sixième tour.

Un tour de jeu en détails:

Choisissez un dé placé sur votre Château et posez-le au centre du plateau sans en changer le résultat. Selon le dé que vous avez choisi, effectuez les actions suivantes:

S'il s'agit d'un de vos dés Joueur

Déplacez votre Chevalier du nombre de cases correspondant au résultat du dé **dans le sens des aiguilles d'une montre** sur la piste d'actions.

S'il s'agit du dé Merlin

Déplacez Merlin du nombre de cases **correspondant au résultat du dé dans le sens de votre choix** sur la piste d'actions .

Note: *Le nombre de personnages (Chevaliers ou Merlin) que peut contenir une case n'est pas limité.*

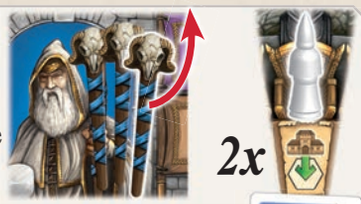
Les Pommes

Lors de votre tour, vous pouvez dépenser une Pomme pour changer le résultat affiché par le dé que vous avez choisi et le remplacer par le nombre de votre choix. Déplacez ensuite votre Chevalier ou Merlin du nombre de cases correspondant et replacez la pomme dans la réserve.

Effectuez ensuite l'action figurant sur la case où vous avez terminé votre déplacement.

Les bâtons de Merlin

Vous pouvez utiliser un de vos Bâtons de Merlin pour effectuer l'action de Merlin deux fois. Vous devez effectuer la première action dans son intégralité avant de la faire une deuxième fois. Replacez ensuite le Bâton de Merlin utilisé dans la boite de jeu.



Les cartes Quête

Vous pouvez également résoudre **une de vos cartes** Quêtes par tour de jeu.

Note: *Vous ne pouvez pas passer votre tour ; vous êtes forcé de choisir un de vos dés, de le placer au centre du plateau et de déplacer le personnage correspondant. Vous pouvez toutefois renoncer à accomplir l'action représentée sur votre case d'arrivée.* Une fois que vous avez effectué votre action *(ou que vous y avez renoncé),* votre tour de jeu s'achève et c'est au joueur suivant de jouer. Le tour s'achève quand plus aucun joueur n'a de dés.

Les différentes actions de la piste d'actions:

Cases provinces: (x6)

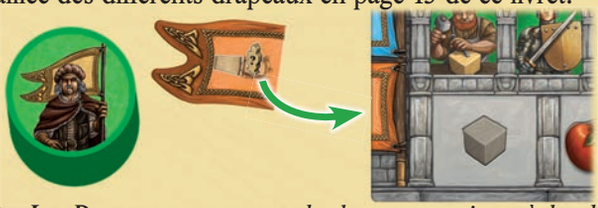
Choisissez un de vos Serviteurs (Dame d'honneur, Porte-bouclier, Porte-drapeau ou Maçon) placé sur votre Château ou sur n'importe laquelle des 5 autres Provinces, et placez-le sur la case correspondante de la Province où votre personnage vient de terminer son déplacement. Si cette case est occupée par le Serviteur d'un autre joueur, ce dernier retourne sur le Château de son propriétaire.

Chaque Serviteur vous permet d'effectuer une action spécifique:

Maçon: Prenez 1 Matériau de cette Province, si elle en contient, et stockez-le sur votre Château. ***Note:*** *Les Matériaux sont nécessaires pour construire des Manoirs sur le Domaine.*

Porte-bouclier: Prenez 1 Bouclier de cette Province, si elle en contient, et stockez-le sur votre Château.
Note: *Les Boucliers servent à combattre les Traîtres.*

Porte-drapeau: Prenez 1 Drapeau de cette Province, si elle en contient, et stockez-le sur votre Château. Vous pouvez posséder plusieurs drapeaux de la même couleur. Les Drapeaux servent à effectuer diverses actions spéciales pendant votre tour de jeu. Vous trouverez une explication détaillée des différents drapeaux en page 13 de ce livret.



Note: *Les Drapeaux permettent de changer certaines règles de base du jeu, vous conférant ainsi des avantages spécifiques.*

Dame d'honneur: Prenez un des compteurs d'Influence de votre réserve personnelle, s'il vous en reste, et placez-le sur la province concernée. Il est ajouté aux autres compteurs d'Influence présents dans cette province s'il y en a.

Note: *Les compteurs d'Influence étendent votre éventail d'actions possibles et vous rapportent des points de victoire pendant les différents décomptes.*

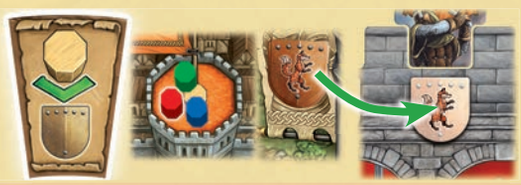
Cases Points de victoire: (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau: Selon la case, gagnez 1 point de victoire pour chaque Bouclier, Drapeau ou Matériau de construction que vous possédez.

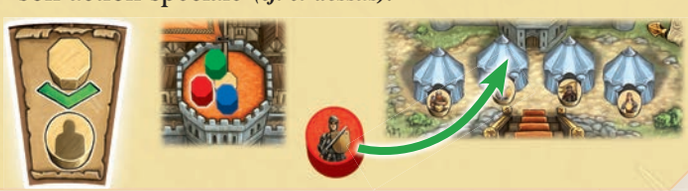
Compteur d'Influence: Gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos compteurs d'Influence posés dans une des 6 Provinces *(sur le plateau de jeu).*

Cases Influence: (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau: Selon la case, prenez 1 Bouclier, 1 Drapeau ou 1 Matériau **de l'une Province de votre choix dans laquelle vous disposez d'au moins 1 compteur d'Influence**, et placez l'élément obtenu sur votre Château.

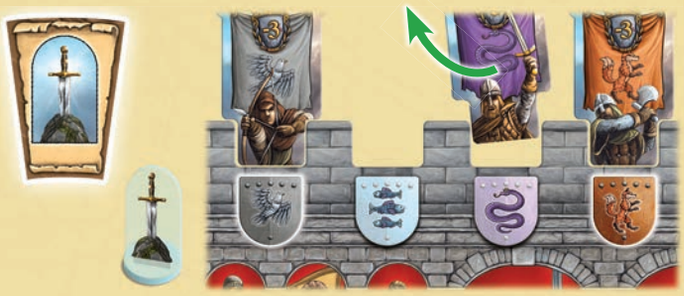


Serviteur: Choisissez **une Province où vous disposez d'au moins 1 compteur d'Influence**, et placez-y 1 de vos Serviteurs situé sur votre Château ou dans n'importe quelle autre Province. Ensuite, ce Serviteur effectue son action spéciale ***(cf. ci-dessus).***



Excalibur: (x1)

Excalibur: Choisissez une des tuiles Traître placée au-dessus de votre Château et défaussez-la. Prenez ensuite Excalibur sur le plateau ou chez le joueur qui la possède actuellement.



Note: Excalibur peut vous rapporter des points de victoire supplémentaires lors des différents décomptes.

Le Graal: (x1)

Le Graal: Choisissez une des tuiles Traître placée au-dessus de votre Château et défaussez-la. Prenez ensuite Excalibur sur le plateau ou chez le joueur qui la possède actuellement.

Note: Le Graal peut vous rapporter des points de victoire supplémentaires lors des différents décomptes.

Déplacer 1 Serviteur: (x1)

Choisissez un de vos Serviteurs dans n'importe quelle Province et déplacez-le dans la Province voisine (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre). Ensuite, ce Serviteur effectue son action spéciale *(cf. page 7)*.

Exemple:
Le joueur rouge déplace son Maçon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à la province violette. Il y accomplit l'action du Maçon en prenant 1 Matériau violet.

Exception: *Si tous vos Serviteurs se trouvent actuellement sur votre Château, vous pouvez en choisir un et l'envoyer sur la Province de votre choix, où il effectuera son action spéciale.*

Case d'échange: (x2)

Choisissez un Bouclier, un Drapeau ou un Matériau que vous possédez, et replacez-le sur sa Province d'origine. Ensuite, prenez un Bouclier, un Drapeau ou un Matériau dans n'importe quelle Province et placez-le sur votre Château.

Exemple: Le joueur utilise la case d'échange pour troquer son Matériau bleu contre 1 Drapeau orange du plateau de jeu.

Cases Quête: (x2)

Vous pouvez défausser jusqu'à 2 de vos cartes Quête, puis piocher le même nombre de cartes parmi celles disponibles sur le plateau de cartes et /ou dans la pioche. Réapprovisionnez ensuite le plateau de cartes immédiatement. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Construire un Manoir: (x3)

Vous avez le droit de construire un manoir dans le Domaine. Vous pouvez placer ce manoir sur n'importe quelle tuile Terrain qui n'est pas encore occupée, à condition de disposer dans votre Château du Matériau nécessaire.

Matériau requis:

Construire un Manoir vous coûte un matériau. Pour savoir quel Matériau vous pouvez utiliser, tracez une ligne droite dans n'importe quelle direction à partir de la tuile Terrain sur laquelle vous souhaitez construire jusqu'à aboutir à l'une des bordures.

Note: La plupart du temps, il est possible de tracer plusieurs lignes de la sorte, et d'aboutir à des Matériaux différents : dans ce cas, vous avez le choix entre ces différents Matériaux pour construire votre Manoir.

Exemple: Un joueur peut construire un Manoir sur la case entourée en rouge en payant un Matériau gris, orange ou bleu.

Replacez un des Matériaux possibles sur sa Province d'origine, et placez un de vos Manoirs sur la tuile Terrain choisie. Si la tuile en question comporte une tour, vous pouvez également prendre un Bouclier ou un Drapeau de n'importe quelle Province, ou placer un de vos compteurs d'Influence sur n'importe quelle Province. Vous ne pouvez pas construire plus de 7 Manoirs sur le Domaine. Les Manoirs peuvent vous rapporter des points de victoire pendant les différents décomptes.

Exemple: Le joueur vert paie son Matériau gris et place un Manoir sur le Lac qui comporte une tour. Comme il a construit sur une tour, il prend un Bouclier noir sur le plateau et le pose sur son Château.

Les cartes Quête:

Vous pouvez résoudre **une et une seule** de vos cartes Quête, à tout moment de votre tour de jeu. En haut à gauche de chaque carte Quête figurent les conditions à remplir pour la résoudre. Si vous réussissez à remplir toutes les conditions d'une carte, gagnez les points de victoire indiqués et défaussez la carte en question. Vous trouverez une description détaillée des cartes Quête en page 13 de ce livret.

***Important:** Pour terminer une quête, il vous **suffit de posséder** les Boucliers, Drapeaux, Matériaux ou compteurs d'Influence indiqués, vous n'avez pas besoin de les dépenser.*

Exemple: Le joueur jaune remplit toutes les conditions pour résoudre la carte Quête à 3 points. Il récupère les trois points de victoire indiqués sur la carte puis place cette dernière sur la défausse.

Une fois que vous avez résolu une de vos cartes Quête, vous devez en piocher une nouvelle à la fin de votre tour. Vous pouvez la prendre parmi celles placées faces visibles ou dans la pioche. Quand vous prenez une carte sur le plateau de cartes, dévoilez-en une nouvelle immédiatement.

Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin d'un tour:

Quand chacun des joueurs a joué ses quatre dés, le tour s'achève. Selon le tour en cours, certains événements se produisent. Après le…

Premier tour:	Préparation du tour suivant
Deuxième tour:	Décompte & Préparation du tour suivant
Troisième tour:	Préparation du tour suivant
Quatrième tour:	Décompte & Préparation du tour suivant
Cinquième tour:	Préparation du tour suivant
Sixième tour:	Décompte & Fin de partie

Préparation du tour suivant:

Reprenez chacun vos trois dés Joueur plus un dé Merlin, et lancez-les à nouveau. Si vous obtenez un triple ou un quadruple, vous devez relancer tous vos dés, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à ce que vous n'ayez ni triple ni quadruple. Placez ensuite vos dés sur vos Châteaux respectifs, en prenant soin de ne pas modifier le résultat.

Le premier joueur passe le marqueur Premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur pour ce tour.

Déplacez le marqueur de tours sur la case suivante de la piste de tours.

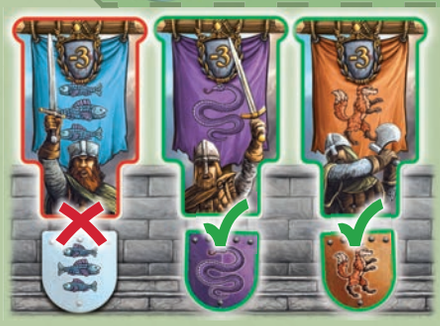
Décompte:

Vous gagnez des points de victoire en fonction de vos succès dans les quatre catégories suivantes. Indiquez ces points de victoire sur la piste de score grâce à votre marqueur de points de victoire. Quand vous arrivez sur une case déjà occupée, placez votre marqueur au-dessus de celui déjà présent sur cette case. Si votre marqueur dépasse la case « 100 », prenez un marqueur 100 points: vous devrez ajouter 100 points à votre score en fin de partie.

1ère catégorie: Les Traîtres

a) Tout d'abord, vous devez repousser les Traîtres qui se trouvent devant vous. Pour éliminer un Traître, il faut défausser le Bouclier correspondant (indiqué sur la tuile Traître) et le replacer sur la Province adéquate. Le Traître est ensuite placé dans la défausse.
Vous perdez 3 points de victoire pour chaque Traître que vous n'avez pas réussi à repousser. Ensuite, tous les Traîtres restants sont défaussés.

Excalibur: Si vous avez réussi à éliminer tous vos Traîtres et que vous détenez Excalibur, recevez 3 points de victoire.



***Exemple:** Le joueur jaune ne peut repousser que 2 Traîtres avec ses Boucliers. Le Traître bleu n'est pas vaincu et le joueur recule donc son marqueur de score de 3 cases.*

***Note:** Si vous devez repousser plusieurs Traîtres de la même couleur,vous devez dépenser 1 Bouclier pour chacun d'entre eux.*

b) Ensuite, piochez chacun 3 nouveaux Traîtres dans les piles et placez-les au-dessus de votre Château. Si les piles de Traîtres sont épuisées, mélangez la défausse afin de former trois nouvelles piles.

2ème catégorie: Le Domaine

Le Domaine est divisé en différentes zones. Une zone est composée d'une tuile Terrain isolée ou de plusieurs tuiles Terrain de même type adjacentes les unes aux autres. Pour chaque zone, vous gagnez des points de victoire si vous êtes le joueur qui possède le plus de Manoirs dans cette zone (strictement plus que les autres joueurs). Vous recevez un nombre de points de victoire égal au nombre de tuiles qui forment la zone en question. En cas d'égalité pour le nombre de Manoirs, les points sont divisés entre les joueurs ex aequo (arrondis à l'inférieur). Une zone qui ne comporte aucun Manoir ne rapporte de points à personne.

Exemple: Les joueurs bleu et vert obtiennent le maximum de points de victoire pour leurs zones, car ils sont les seuls à y avoir bâti un Manoir : 2 PV pour le joueur bleu et 1 PV pour le joueur vert. Les joueurs rouge et jaune ont tous deux bâti un Manoir dans la grande zone de forêt et ils partagent donc les points : tous deux reçoivent 2 PV (5 : 2 = 2, arrondi à l'entier inférieur).

3ème catégorie: L'influence

Des points de victoire sont attribués au joueur qui possède le plus d'influence dans chacune des six provinces. Commencez par évaluer la province du Dragon (noire) et continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en évaluant chaque province séparément.

Dans chaque Province, le joueur avec le plus d'influence reçoit un point de victoire pour chaque compteur d'influence placé dans cette province, que ce soit les siens ou ceux de ses adversaires. En cas d'égalité, les points de victoire sont partagés entre les différents joueurs, arrondis à l'inférieur.

Une fois une province évaluée, ne laissez chacun qu'un seul de vos compteurs d'influence sur cette province et replacez vos compteurs d'influence supplémentaires sur vos Châteaux.

Exemple:

Les joueurs jaune, bleu et rouge possèdent tous un compteur d'Influence dans la Province noire. Chacun gagne donc 1 PV (3 : 3 = 1).

Exemple:

Le joueur rouge a plus d'influence que les joueurs vert et bleu. Par conséquent, c'est lui qui gagne les 6 PV.

4ème catégorie: Les Serviteurs

Gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos Serviteurs placé sur une Province. Les Serviteurs restés sur votre Château ne vous rapportent aucun point de victoire.

Exemple: Joueur vert = 4PV; J. bleu = 3 PV; J. rouge = 3PV; J. jaune = 1 PV

Le Graal: Si vous possédez le Graal, vous pouvez l'utiliser pour remporter une égalité dans une des provinces lors du décompte de l'influence *(vous ne pouvez pas l'utiliser pour trancher une égalité entre deux autres joueurs).*

Placez le Graal dans la Province concernée et gagnez ainsi tous les points de victoire. Une fois que le décompte est terminé, reprenez le Graal et placez-le sur votre Château

Exemple:

Le joueur jaune place le Graal dans la Province orange et remporte l'égalité. Il gagne donc 4 PV au lieu de 2.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du sixième tour, après le décompte. Vous gagnez ensuite des points de victoire supplémentaires pour les éléments suivants:

Les Pommes:

Chaque Pomme en votre possession vous rapporte 1 point de victoire.

Les Bâtons de Merlin:

Chaque Bâton de Merlin inutilisé vous rapporte 2 points de victoire.

Le Matériel:

Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque série de 3 objets inutilisés (Boucliers, Drapeaux et Matériaux) que vous possédez.

Exemple : Le joueur jaune gagne 1 PV pour les 5 objets qu'il lui reste (2 Drapeaux, 2 Matériaux et 1 Bouclier).

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

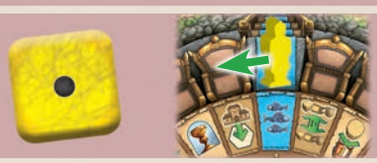
Les Drapeaux en détails

Vous pouvez utiliser les Drapeaux à divers moments de votre tour de jeu pour effectuer une action spéciale. Chaque Drapeau octroie une action spéciale, mais vous pouvez utiliser autant de Drapeaux que vous le souhaitez pendant votre tour de jeu. Une fois utilisé, replacez le Drapeau sur sa Province d'origine.

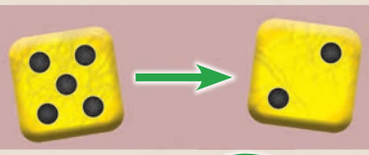
Repousser les Traîtres
Vous pouvez repousser tous les Traîtres placés au-dessus de votre Château qui sont de la même couleur sans devoir posséder (ni dépenser) les Boucliers correspondants. Placez les Traîtres ainsi éliminés sur la défausse.

Cartes Quête
Vous pouvez résoudre **2 cartes Quête** lors de votre tour de jeu. Si vous y parvenez, gagnez 2 points de victoire supplémentaires. Piochez ensuite 2 nouvelles cartes Quête.

Contresens
Vous pouvez déplacer votre Chevalier sur la piste d'actions dans **le sens inverse des aiguilles d'une montre**.



Retourner un dé
Vous pouvez retourner un de vos dés sur sa face opposée avant de déplacer votre personnage.

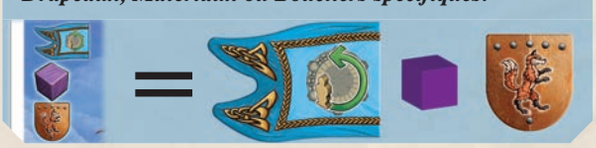


Action différente
Après avoir déplacé votre Chevalier, vous pouvez effectuer l'action de n'importe quelle autre case occupée par le Chevalier d'un autre joueur au lieu de celle correspondant à la case sur laquelle le votre est arrivé.

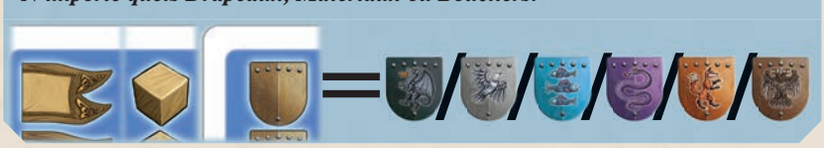
Miroir
Après avoir déplacé votre Chevalier, vous pouvez le placer sur la case directement opposée (celle d'en face) de la piste d'actions, et effectuer l'action correspondante. Votre Chevalier reste sur cette case et continuera son déplacement à partir de celle-ci lors du tour suivant.

Les cartes Quête en détails

Drapeaux, Matériaux ou Boucliers spécifiques:



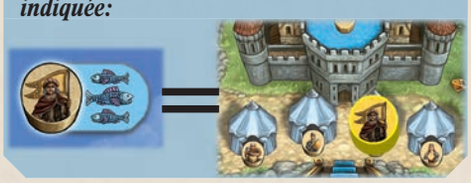
N'importe quels Drapeaux, Matériaux ou Boucliers:



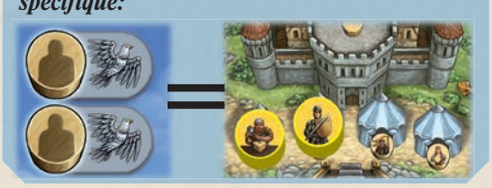
Compteur(s) d'Influence dans une Province spécifique :

Compteur(s) d'Influence dans n'importe quelle Province :

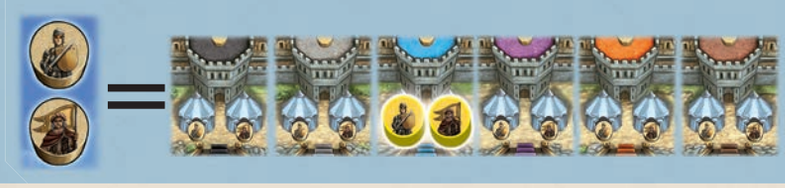
Serviteur spécifique dans une Province indiquée:



Deux Serviteurs au choix dans une Province spécifique:



Deux serviteurs spécifiques dans une Province indiquée:



Module: La Faveur du Roi

But du jeu

Quand vous résolvez une carte Quête, vous avez désormais le choix entre gagner les points de victoire de cette carte comme d'ordinaire ou renoncer à ce gain pour acquérir une nouvelle capacité permanente.
Vous pouvez ainsi gagner jusqu'à 4 capacités.

Matériel

- **4 plateaux Faveur** – *1 pour chacune des couleurs de joueur*
- **16 Sceaux** – *4 pour chacune des couleurs de joueur*

Changements lors de la Mise en place

En plus de votre matériel de base, prenez chacun un plateau Faveur et 4 Sceaux de votre couleur.
Placez vos plateaux Faveur sous vos Châteaux et gardez vos Sceaux à portée de main.

Changements pendant la partie

A chaque fois que vous résolvez une carte Quête, vous avez maintenant le choix entre les deux options suivantes:

Gagner les points de victoire:

Gagnez le nombre de points de victoire indiqués sur la carte, comme d'ordinaire.

OU

Débloquer une capacité qui dépend de la carte Quête résolue:

Le Serviteur représenté en bas à gauche de la carte vous indique la colonne du plateau Faveur sur laquelle vous pouvez gagner une capacité et le nombre de points de victoire de la carte détermine les rangées de cette colonne qui sont accessibles. Une carte valant 1 point de victoire ne vous permet que de prendre la capacité de la première rangée (celle du haut). Une carte à 2 points de victoire vous permet de choisir entre les capacités de la première et de la deuxième rangée, tandis qu'une carte à 3 points de victoire vous permet de prendre n'importe laquelle des capacités de la colonne.

Une fois que vous avez fait votre choix, placez un de vos Sceaux sur la capacité en question sur votre plateau Faveur. Celle-ci est désormais active jusqu'à la fin de la partie. Une fois que vous avez activé quatre capacités sur votre plateau Faveur, vous ne pouvez plus en obtenir d'autres. De plus, vous n'avez pas le droit de déplacer un Sceau déjà posé.

Les capacités en détails

+1 point de victoire (x4)

Chaque fois que vous résolvez une carte Quête de ce type de Serviteur, gagnez 1 point de victoire en plus, que vous choisissiez de recevoir les points de la carte ou que vous y renonciez pour acquérir une nouvelle capacité.

Exemple : Le joueur résout une carte Quête et gagne 3 PV (2 PV pour la carte et 1 PV parce qu'il a déjà débloqué la première capacité du Maçon).

Déployer un Serviteur vers n'importe quelle province (x4)

Lorsque vous placez un de vos Serviteurs dans une province après avoir déplacé votre Chevalier ou Merlin vers l'une des 6 cases Province, vous pouvez ensuite placer le Serviteur représenté sur votre capacité vers la province de votre choix. Vous ne pouvez cependant pas utiliser cette capacité afin de laisser le Serviteur sur la province sur laquelle il se trouve et d'effectuer son action.

Les capacités de la 3e rangée sont également permanentes, mais elles ne peuvent être utilisées que 3 fois durant la partie (une fois par décompte). Pour indiquer qu'une de ces capacités a été utilisée, retournez le Sceau de façon à ce qu'il soit face cachée : cette capacité ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'un décompte ait lieu. Après chaque décompte, retournez tous les Sceaux pour indiquer que les capacités peuvent servir de nouveau.

Maçon: Construire deux Manoirs

Quand vous déplacez un Chevalier ou Merlin sur une case permettant de bâtir un Manoir, vous pouvez effectuer cette action deux fois.

Important: *Vous ne pouvez pas utiliser de Bâton de Merlin avec cette capacité.*

Porte-bouclier: Repousser un Traître

Vous pouvez repousser un Traître placé au-dessus de votre Château sans devoir posséder (ni dépenser) le Bouclier correspondant. Le Traître est placé dans la défausse. Gagnez également un point de victoire.

Porte-drapeau: Gagner des points de victoire pour une ressource au choix

Quand vous déplacez votre Chevalier ou Merlin sur une case de points de victoire, vous pouvez gagner des points pour l'élément de votre choix - compteurs d'Influence, Boucliers, Drapeaux ou Matériaux *(ou Manoirs si vous jouez avec l'extension Arthur)* - quels que soient les symboles figurant sur la case en question. Gagnez également 1 point de victoire.

Dame d'honneur: Effectuer deux actions

Choisissez deux provinces, l'une à la suite de l'autre, dans lesquelles vous possédez au moins un compteur d'influence. Placez un de vos Serviteurs dans chacune de ces provinces et effectuez son action. Vous avez le droit de choisir la même Province deux fois de suite.

Important: *Vous ne pouvez pas utiliser de Bâton de Merlin avec cette capacité.*

Module: Arthur

But du jeu

La recherche d'un héritier pour le trône du roi Arthur est en bonne voie, quand, tout à coup, les Pictes sont aperçus à travers le brouillard. Le Roi Arthur doit s'occuper personnellement de la situation afin de mettre tout le monde à l'abri. Cette extension vous apporte encore plus de possibilités grâce au personnage d'Arthur qui se déplace autour de sa propre piste d'actions, vous offrant ainsi beaucoup de nouvelles opportunités.

Matériel

- **1 Piste d'actions**

- **1 Piste de tours**

- **1 Pion Arthur & 4 dés noirs**

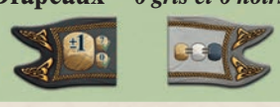
- **4 Plateaux Arthur** – *1 pour chacune des 4 couleurs de joueurs*

- **1 Chevalière**

- **1 Plateau Pictes**

- **30 tuiles Pictes**

- **12 Drapeaux** – *6 gris et 6 noirs*



Changements lors de la Mise en place

Placez la **piste d'actions** au centre du plateau de jeu, de façon à recouvrir celle déjà présente sur le plateau et en faisant attention à ce que les couleurs correspondent *(voir illustration)*.

Placez le **pion Arthur**, le Graal, Excalibur et la **Chevalière** sur les emplacements de la piste d'actions prévus à cet effet.

Remplacez les **drapeaux gris et noirs** du jeu de base par ceux de cette extension.

Placez la **piste de tours** sur le coin du plateau de jeu, de façon à recouvrir la piste de tours déjà présente. Placez le marqueur de tours sur la première case de la piste de tours.

Case de départ d'Arthur

Placez le **plateau Pictes** près du plateau de jeu. Mélangez les **tuiles Pictes** et formez deux piles, faces cachées, que vous placez sur le plateau Pictes. Révélez ensuite 4 Pictes et placez-les, faces visibles, sur le plateau Pictes.

Prenez chacun un **dé noir** ainsi qu'un **plateau Arthur** de votre couleur. Pour finir, lancez vos 5 dés (3 de votre couleur, un dé Merlin blanc et 1 dé Arthur noir) et placez ensuite les dés de votre couleur et le dé Merlin sur votre Château et le dé Arthur sur votre plateau Arthur. Si vous obtenez quatre ou cinq fois le même résultat sur vos dés, vous devez relancer tous vos dés autant de fois que nécessaire pour ne plus avoir 4 ou 5 fois le même résultat.

Changements pendant la partie

Les règles du jeu de base restent inchangées, à l'exception des modifications suivantes: Au lieu d'être divisé en 4 tours de jeu, un tour est maintenant divisé en **5 tours** de jeu car vous utilisez votre **dé Arthur (noir)** en plus des 3 dés de votre couleur et du dé Merlin (blanc). C'est toujours à vous de décider quel dé vous souhaitez utiliser à chacun de vos tours de jeu (parmi ceux toujours disponibles).

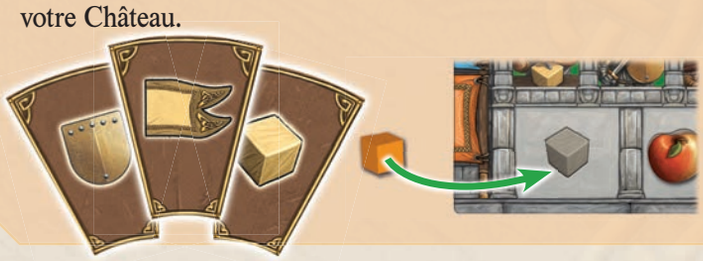
Note: *Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, placez désormais vos dés utilisés sur votre plateau Arthur au lieu de les placer au centre du plateau de jeu.*

En utilisant votre dé noir, vous pouvez déplacer **Arthur** sur **la piste d'actions intérieure** (celle sur laquelle le pion Arthur se trouve). Déplacez Arthur d'un nombre de cases correspondant au résultat de votre dé noir dans le sens de votre choix – celui des aiguilles **d'une montre ou le sens inverse**. Puis, effectuez l'action de la case sur laquelle Arthur a terminé son déplacement.

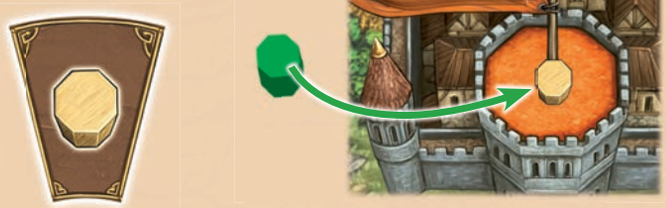
Les différentes actions de la piste d'actions intérieure

Cases Ressource: (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau: En fonction de la case sur laquelle vous vous arrêtez, prenez un bouclier, un drapeau ou un matériau de **la Province de votre choix** et placez-le sur votre Château.



Compteur d'influence: Prenez un des compteurs d'influence de votre réserve personnelle (s'il vous en reste) et placez-le sur **la Province de votre choix.**



Le Graal, Excalibur et la Chevalière: (x3)

La fonction des cases **Graal** et **Excalibur** est la même que dans le jeu de base.

La Chevalière: Prenez la Chevalière sur le plateau ou chez le joueur qui la possède, et placez-la sur votre plateau Arthur. Puis, prenez une des cartes Quête de votre main et résolvez-la immédiatement. Vous gagnez donc les points de victoire sans avoir à remplir les conditions inscrites sur la carte.

Résoudre une carte Quête en utilisant la Chevalière ne vous empêche pas de résoudre une autre carte Quête normalement lors de votre tour de jeu si vous le souhaitez. Si vous réussissez de cette façon à résoudre deux cartes Quête lors de votre tour de jeu, piochez deux nouvelles cartes Quête à la fin de votre tour, sinon n'en piochez qu'une, comme habituellement.

Escaliers: (x1)

Avancez votre Chevalier jusqu'à la case Province suivante (la plus près de vous dans le sens des aiguilles d'une montre) et effectuez l'action de cette case Province, c'est-à-dire que vous placez un de vos Serviteurs sur cette case et que vous effectuez l'action correspondante.

Exemple : Le joueur jaune déplace Arthur sur la case Escaliers et avance son Chevalier jusqu'à la case Province noire. Il place sa Dame d'honneur sur la case correspondante de la Province et pose donc un de ses compteurs d'influence sur cette Province.

Merlin: (x1)

Déplacez Merlin d'une à trois cases, dans le sens de votre choix, et effectuez l'action de la case sur laquelle Merlin a terminé son déplacement. Vous pouvez utiliser un Bâton de Merlin si vous souhaitez répéter cette action.

Exemple: Le joueur bleu déplace Merlin d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la case « Construire un Manoir ». Le joueur replace un des matériaux requis sur sa Province d'origine et pose un de ses Manoirs la tuile Terrain choisie. Puis, il utilise un Bâton de Merlin afin d'effectuer une nouvelle fois cette action.

Remplacer un Manoir: (x1)

Choisissez le Manoir d'un autre joueur présent dans le Domaine et remplacez-le par un de vos propres Manoirs. Si la tuile sur laquelle vous venez de poser votre Manoir comporte une tour, vous n'obtenez PAS le bonus du drapeau, du bouclier ou du compteur d'influence. Le Manoir qui vient d'être remplacé retourne dans la réserve de son propriétaire.

Exemple: Le joueur rouge rend le Manoir vert à son propriétaire et le remplace par un de ses propres Manoirs. Il ne peut ni récupérer un bouclier ou un drapeau, ni placer un de ses compteurs d'influence.

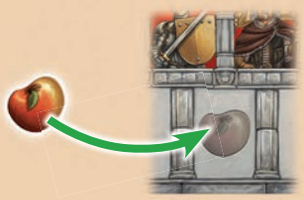
Pictes: (x3)

Vous devez aider le Roi Arthur à vaincre les armées Pictes. Si vous y parvenez, vous recevrez des bonus immédiats ainsi que des points de victoire lors des décomptes. Choisissez une tuile Pictes parmi celles disponibles (celles placées faces visibles) et posez-la à droite de votre plateau Arthur. Gagnez immédiatement le bonus indiqué en bas de la tuile choisie. Puis, remettez une nouvelle tuile Pictes de la pile de votre choix à la place de celle que vous venez de récupérer.

Exemple: Le joueur jaune déplace Arthur sur une case Pictes. Il choisit une des tuiles Pictes disponibles et la place près de son plateau Arthur. Puis il gagne le bonus indiqué sur la tuile, c'est-à-dire un drapeau orange.

Bouclier, Drapeau, Matériau – Prenez le bouclier, le drapeau ou le matériau représenté sur la tuile Pictes que vous venez de récupérer.

Pomme – Prenez une pomme de la réserve.



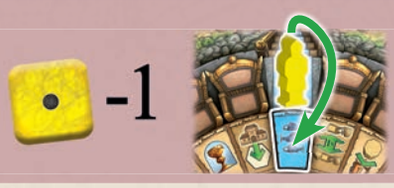
Compteur d'influence – Prenez un des compteurs d'influence de votre réserve personnelle, s'il vous en reste, et placez-le dans la Province indiquée sur la tuile Pictes.

Construire un Manoir – Placez un de vos Manoirs sur une tuile Terrain vide du Domaine, du type indiqué sur la tuile Pictes. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de payer de matériau pour construire votre Manoir.

Les nouvelles actions des drapeaux

+/-1

Vous pouvez augmenter au diminuer la valeur de votre dé de 1, avant de déplacer le personnage correspondant au dé utilisé. Il est donc possible de déplacer un personnage de 7 cases ou de le laisser sur sa case et d'effectuer la même action qu'au tour précédent.



Échange

Vous pouvez utiliser le dé de votre choix (à la place du dé attitré) pour déplacer votre Chevalier, Merlin ou Arthur et effectuer l'action correspondante. Si vous déplacez Merlin, vous pouvez utiliser un Bâton de Merlin pour effectuer l'action une nouvelle fois.

Les nouvelles cases de la piste d'actions

Pomme: (x1)

Prenez une pomme de la réserve.

Déplacer Arthur: (x1)

Déplacez Arthur d'une case dans le sens de votre choix, et effectuez l'action de la case sur laquelle il a terminé son déplacement.

Activer un Serviteur: (x1)

Choisissez un de vos Serviteurs déjà présent dans une Province et effectuez l'action de ce Serviteur (en restant dans la même Province).

Exemple: Le joueur rouge active son Maçon dans la Province orange. Il prend donc un Matériau orange de cette Province.

Points de victoire pour les Manoirs: (x1)

Gagnez 1 PV pour chacun de vos Manoirs placés sur le Domaine.

Exemple: Le joueur rouge gagne 3 points de victoire pour ses Manoirs dans le Domaine.

Changement lors des décomptes

Le Domaine:

Une fois que les points de victoire pour les Manoirs ont été attribués, vous n'avez plus le droit de ne posséder qu'un seul Manoir par zone du Domaine. Si vous possédez plus d'un Manoir sur une zone, retirez vos Manoirs en surplus (en choisissant lequel vous gardez) et remettez-les dans votre réserve.

Nouveau décompte: Les Pictes

Additionnez les nombres présents sur vos tuiles Pictes.
Le joueur avec le plus grand résultat gagne 3 points de victoire.
A l'inverse, le joueur avec le plus petit résultat perd 3 points de victoire (ne pas avoir de Pictes compte comme avoir un résultat de 0).

Si vous possédez la Chevalière vous pouvez augmenter votre résultat de 3. Replacez ensuite toutes vos tuiles Pictes dans la boite de jeu.

Exemple: Le joueur rouge a récupéré des Pictes pour une valeur de 11, le joueur vert a récupéré des Pictes pour une valeur de 9, à laquelle il ajoute 3 car il possède la Chevalière, ce qui lui fait une valeur totale de 12. Le joueur vert gagne donc 3 points de victoire et le joueur rouge perd 3 points de victoire.

Module: Les Chevaliers de la Table ronde

But du jeu

Votre plus grand rêve est de devenir le digne successeur du Roi Arthur! Mais la compétition est rude et vous allez avoir du mal à rivaliser avec vos adversaires si vous ne demandez aucune aide. Il va donc vous falloir trouver des alliés parmi les Chevaliers de la Table Ronde et réussir à exploiter leurs différentes capacités au mieux. Si vous parvenez à utiliser leurs pouvoirs au bon moment, cela peut vous procurer certains avantages et influencer ainsi l'issue de la partie. Les 12 chevaliers de cette extension ont tous une capacité spéciale, ce qui va vous permettre d'élaborer de nouvelles stratégies et de tester différentes combinaisons avec plusieurs d'entre eux.

Matériel

• **Chevalier Tristan - 6 tuiles Mouvement**

• **Chevalier Lamorak**

• **Chevalier Galaad - 6 tuiles Joker**

• **Chevalier Bohort - 3 tuiles Portail**

• **Chevalier Gauvain - 3 tuiles Mouvement spécial**

• **Chevalier Lancelot - 1 pion Shérif**

• **Chevalier Gaheris - 2 tuiles Manoir**

• **Chevalier Perceval - 8 tuiles Changement de couleur**

• **Chevalier Gareth - 6 tuiles Défense**

• **Chevalier Geraint - 5 tuiles Allié**

• **Chevalier Bédivère - 6 tuiles Échange de cartes**

• **Chevalier Kay - 2 tuiles Influence**

Changements lors de la Mise en place

Triez les Chevaliers en fonction de leurs versos (A ou B) et formez deux piles différentes.

Versos:

Donnez la pile A au premier joueur et la pile B au dernier joueur en suivant l'ordre de jeu. Les deux joueurs choisissent un des Chevaliers et le placent face visible devant eux. Puis le premier joueur passe la pile A au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et le dernier joueur passe la pile B au joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les joueurs choisissent de nouveau un Chevalier et le placent devant eux, et ainsi de suite. Continuez cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient deux Chevaliers posés devant eux. Replacez ensuite les Chevaliers restants dans la boite de jeu.

Variante: *Pour une Mise en place plus rapide, donnez aléatoirement à chaque joueur un Chevalier de la pile A et un Chevalier de la pile B. Nous vous recommandons d'utiliser cette variante lors de votre première partie avec cette extension, afin de vous familiariser avec les différents Chevaliers.*

Prenez ensuite chacun les tuiles associées à vos deux Chevaliers et placez-les sur les Chevaliers en question devant vous (voir section Matériel).
Exception: *Placez les tuiles du Chevalier Gareth et du Chevalier Geraint à côté de ces derniers.*

Changements pendant la partie

Chaque Chevalier possède une capacité spéciale que vous pouvez utiliser à différents moments de la partie. Ces capacités sont expliquées en détails ci-dessous:

Chevalier Tristan

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Mouvement afin d'augmenter ou de diminuer le résultat **d'un de vos dés Joueur** de un ou de deux. Vous ne pouvez jamais obtenir un résultat supérieur à 6 ou inférieur à 1 de cette façon.

Replacez ensuite la tuile Mouvement dans la boite de jeu.

Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Mouvement, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Chevalier Lamorak

Lorsque vous effectuez l'action d'une case Province ou l'action d'une case Influence Serviteur, vous pouvez utiliser un de vos Serviteurs qui se trouve déjà dans une province pour effectuer de nouveau une action dans la même province. Cela signifie que votre Serviteur n'a pas besoin d'être déplacé à partir de votre Château ou à partir d'une autre des cinq provinces pour effectuer son action dans la province choisie.

Chevalier Gauvain

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Mouvement spécial afin de changer le résultat de votre dé blanc Merlin ou de votre dé noir Arthur et de placer le dé en question sur la face de votre choix.

Replacez ensuite la tuile Mouvement spécial dans la boite de jeu.

Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Mouvement spécial, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Chevalier Lancelot

Lors de la Mise en place, placez le pion Shérif sur la même province que celle de départ de votre chevalier.

Pendant toute la partie, à chaque fois que vous placez un de vos Serviteurs sur cette province, effectuez l'action de ce dernier deux fois de suite. Vous pouvez ainsi gagner 2 matériaux, 2 boucliers, 2 drapeaux ou encore placer 2 compteurs d'influence.

Chevalier Gareth

Lorsque vous repoussez un Traître associé à une des couleurs de bouclier pour la première fois, placez la tuile Défense de la couleur correspondante sur ce Chevalier. Gagnez ensuite immédiatement 1 PV.

A la fin de la partie, gagnez des points de victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Défense que vous avez placées sur le Chevalier Gareth:

Nombre de tuiles Défense:					
1	2	3	4	5	6
Points de victoire:					
1	3	5	7	9	12

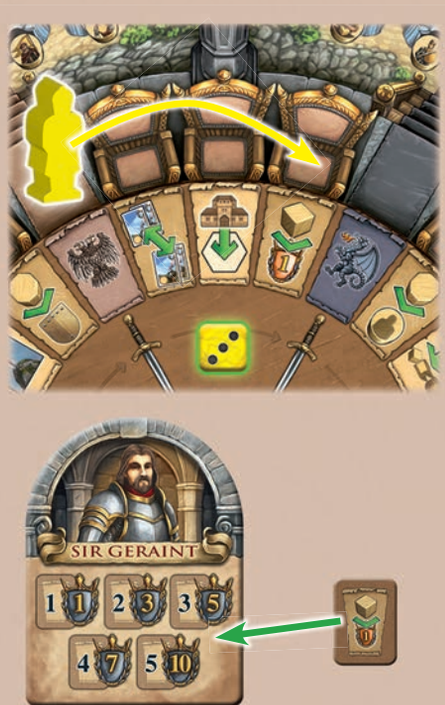
Chevalier Geraint

Lorsque vous gagnez des points de victoire pour la première fois grâce à une des différentes cases Points de victoire de la piste d'actions, placez la tuile Allié qui correspond à cette case sur ce Chevalier.
Gagnez ensuite immédiatement 1 PV à chaque fois que vous tombez sur une de ces cases.

A la fin de la partie, gagnez des points de victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Allié que vous avez placées sur le chevalier Geraint:

Nombre de tuiles Allié				
1	2	3	4	5
Points de victoire:				
1	3	5	7	10

***Note:** Il n'y a que 4 cases Points de victoire différentes sur la piste d'actions du jeu de base. En revanche, si vous jouez avec l'extension Arthur, il y a 5 cases Points de victoire différentes.*



Chevalier Galaad

A chaque fois que vous récupérez un bouclier, un drapeau ou un matériau d'une des provinces, vous pouvez choisir d'utiliser une tuile Joker afin d'également récupérer un bouclier, un drapeau ou un matériau de n'importe quelle autre province.

Note: *Vous ne pouvez obtenir que le même type d'objet que celui récupéré au départ. Par exemple, vous ne pouvez pas prendre un drapeau si vous avez récupéré un bouclier à la base.*

Replacez ensuite la tuile Joker dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Joker, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Chevalier Bohort

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Portail afin de ne pas tenir compte du résultat d'un de vos dés Joueur. A la place, déplacez votre Chevalier sur n'importe quelle case Province du plateau et effectuez l'action correspondante.

Replacez ensuite la tuile Portail dans la boite de jeu.

Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Portail, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Chevalier Gaheris

Lorsque vous construisez un Manoir dans le Domaine, vous pouvez placer une de vos tuiles Manoir sous le Manoir en question.

Si vous construisez ce Manoir sur une tuile Terrain avec une tour, votre bonus est doublé et vous pouvez prendre un bouclier ou un drapeau dans deux provinces différentes, ou encore placer un de vos compteurs d'influence dans deux provinces différentes.

Lorsque vous évaluez le Domaine lors des différents décomptes, chaque tuile Manoir compte comme un Manoir supplémentaire de votre couleur.

Une fois que vous avez placé vos 2 tuiles Manoir, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Modifications avec l'extension Arthur: *Un Manoir placé sur une tuile Manoir ne peut jamais être retiré et remplacé par le manoir d'un autre joueur. De plus, après les différents décomptes, vous avez le droit de garder un Manoir en plus de ceux posés sur une tuile Manoir dans une même zone.* ***Note:*** *Si vous jouez avec le Queenie 1: Les Trésors du Domaine, le Chevalier Gaheris ne reçoit que les bonus liés aux cases avec une tour en double, pas les autres bonus.*

Chevalier Perceval

Lorsque vous validez une de vos cartes Quête, vous pouvez défausser une de vos tuiles Changement de couleur afin de modifier la couleur d'un des éléments requis par cette carte.

Vous ne pouvez défausser qu'une seule tuile Changement de couleur par carte Quête. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Changement de couleur, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Exemple: Si la carte Quête nécessite un drapeau violet, vous pouvez vous servir d'une tuile Changement de couleur afin de modifier la couleur du drapeau requis et donc utiliser un drapeau de n'importe quelle autre couleur à la place.

Chevalier Bédivère

Lors de la mise en place, piochez 2 cartes Quête supplémentaires de façon à avoir 6 cartes Quête en main au lieu de 4, et ce pendant toute la partie.

Vous pouvez utiliser une tuile Échange de cartes afin d'échanger une des cartes Quête de votre main contre une de celles disponibles faces visibles.

Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Échange de cartes, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce Chevalier.

Chevalier Kay

A chaque fois que vous placez un de vos compteurs d'influence dans une province, vous pouvez également y poser une de vos tuiles Influence. Vous ne récupérez ces tuiles qu'à la fin du décompte suivant.

Lors des décomptes, chaque tuile Influence est considérée comme un compteur d'influence supplémentaire de votre couleur.

Les tuiles Influence ne sont cependant pas prises en compte pour calculer le total de points de victoire que rapporte chaque province. En d'autres termes, elles vous aident à obtenir des majorités, mais elles ne vous rapportent aucun point de victoire.

Les pièces d'or et le Gui

Ces deux nouvelles ressources vous permettent d'effectuer de nouvelles actions au cours de la partie et peuvent être utilisées avec chacun des trois nouveaux modules d'extension suivants, ce qui vous offre de nombreuses possibilités. Elles peuvent également être utilisées avec le jeu de base seul ou avec n'importe laquelle des extensions.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

• **30 pièces d'or**

• **11 branches de Gui**

• **1 piste d'actions (recto-verso)**

Recto utilisé sans l'extension "Arthur"

Verso utilisé avec l'extension "Arthur"

1) Recouvrer la piste d'actions du plateau de jeu par celle de **cette extension** *(en faisant attention de bien la placer)*. Si vous jouez également avec l'extension "Arthur", utilisez le côté qui comporte la piste d'actions d'Arthur, sinon prenez l'autre côté.

Sans "Arthur":

Avec "Arthur":

2) Placez les **pièces d'or** près du plateau de jeu afin de former une réserve et posez les branches de gui à côté des pommes.

3) Au début de la partie, recevez **chacun 2 pièces d'or** et **1 Gui**. Placez votre gui à côté de votre pomme sur votre Château.

Changements pendant la partie

Les pièces d'or

Vous pouvez utiliser **une de vos pièces d'or** afin d'augmenter ou de diminuer la valeur **d'un de vos dés** de un *(un dé Joueur, le dé Merlin ou le dé Arthur)*.

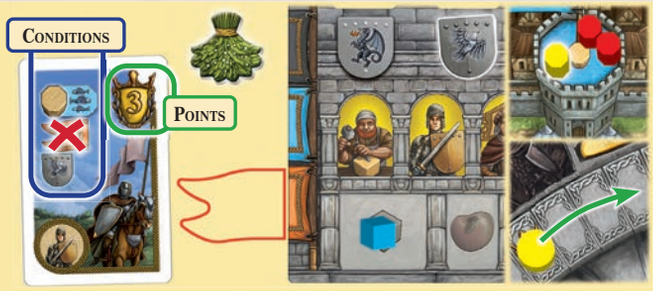
Vous avez le droit de dépenser autant de pièces d'or que vous le souhaitez lors de votre tour pour changer la valeur d'un dé plusieurs fois ou pour changer la valeur de plusieurs dés. Vous ne pouvez pas changer un 6 en 1 ou vice versa.

En fin de partie, vous gagnez 3 points de victoire pour chaque tranche de 2 pièces d'or que vous possédez.

Le Gui

Vous pouvez utiliser **un Gui** afin **d'ignorer une des conditions** d'une de vos cartes Quête de façon à ce que cette dernière soit plus simple à résoudre.

Vous avez le droit d'utiliser plusieurs branches de Gui pour résoudre une même carte Quête.



Exemple: Le joueur jaune remplit deux des trois conditions de sa carte Quête. Il utilise un Gui afin d'ignorer la troisième condition et résout ainsi sa carte. Il défausse donc la carte en question et avance son marqueur de trois cases sur la piste de score.

La piste d'actions

La piste d'actions comporte deux nouvelles cases qui sont chacune représentées deux fois.

Pomme/Gui – Prenez une pomme ou un Gui de la réserve, si possible.

Pièce d'or – Prenez une pièce d'or de la réserve, si possible.

Module: Le Marché

Vous avez désormais la possibilité de vous rendre au Marché afin d'acheter de précieuses ressources contre des pièces d'or.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 plateau Marché**
- **6 tuiles Bouclier**
- **6 tuiles Matériau**
- **6 jetons +1**
- **4 tuiles Pomme/Gui**
- **6 tuiles Ouvrier**

1) Placez le **plateau Marché** près du plateau de jeu.

2) Posez les **tuiles Bouclier, les tuiles Matériau, les tuiles Ouvrier, les jetons +1 et les tuiles Pomme/Gui** sur les cases prévues à cet effet du plateau Marché.

Changements pendant la partie

A chaque tour de jeu, vous avez le droit de vous rendre une fois au Marché afin d'acheter une ressource en payant une pièce d'or. Attention, vous ne pouvez vous rendre au Marché que si vous **n'avez pas résolu de cartes Quête lors de votre tour de jeu.**

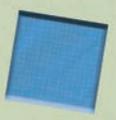
Après avoir payé une pièce d'or, vous pouvez prendre n'importe laquelle des ressources présentes sur le plateau Marché. Les effets de ces différentes ressources sont expliqués en détails ci-dessous:

Les tuiles Bouclier:

Les tuiles Bouclier fonctionnent comme les Boucliers normaux et vous pouvez les utiliser pour repousser un Traître ou pour résoudre une carte Quête. Si vous utilisez une tuile Bouclier pour repousser un Traître, replacez-la ensuite sur le plateau Marché.

Les tuiles Matériau:

Les tuiles Matériau fonctionnent comme les Matériaux normaux et vous pouvez les utiliser pour construire un Manoir sur le Domaine ou pour résoudre une carte Quête. Si vous utilisez une tuile Matériau pour construire un Manoir, replacez-la ensuite sur le plateau Marché.



Les jetons +1:

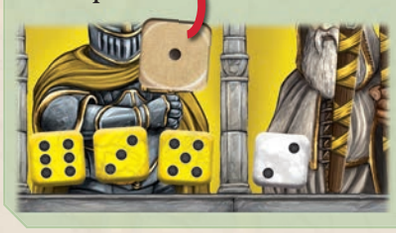
Lorsque vous récupérez un jeton +1, placez-le sur votre Château. Au cours de la partie, lorsque vous placez un de vos compteurs d'influence dans une Province, vous avez le droit de poser un de vos jetons +1 en dessous. Le compteur d'influence en question comptera double lors du prochain décompte.

Après le décompte, replacez votre jeton +1 sur le plateau Marché.

Exemple: Grâce à son jeton +1, le joueur vert détient la majorité de compteurs d'influence dans cette Province et gagne donc 6 points de victoire lors du décompte.

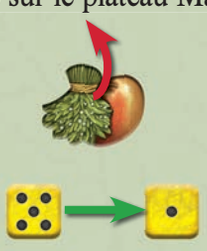
Les tuiles Ouvrier:

Lorsque vous récupérez une tuile Ouvrier, placez-la sur la case Chevalier de votre Château. Lors d'un de vos tours suivants, vous avez le droit d'utiliser la tuile Ouvrier à la place d'un de vos dés de façon à déplacer votre Chevalier du nombre de cases inscrit sur la tuile et d'effectuer ensuite l'action de la case d'arrivée comme d'ordinaire. Cela vous permet d'effectuer des actions supplémentaires par rapport aux autres joueurs à la fin du tour. Vous n'avez pas le droit d'utiliser de pièces d'or et de pommes pour modifier le déplacement d'une tuile Ouvrier. Replacez ensuite la tuile Ouvrier sur le plateau Marché.



Les tuiles Pomme/Gui:

Vous pouvez utiliser une tuile Pomme/Gui comme une pomme ou comme un Gui. Une fois utilisée, replacez la tuile sur le plateau Marché.



Exemple 1: Le joueur peut utiliser sa tuile Pomme/Gui pour changer le résultat d'un de ses dés en un nombre de son choix.

Exemple 2: En utilisant sa tuile Pomme/Gui comme un Gui, le joueur peut ignorer une des conditions de sa carte Quête et ainsi résoudre cette dernière.

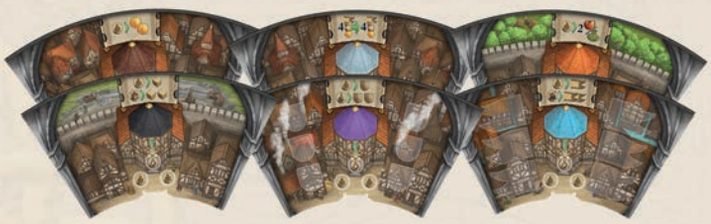
Module: La ville de Caerleon

Ce module change les règles du jeu de base en remplaçant les 6 Provinces par de nouveaux Quartiers. Contrairement aux Provinces, chaque Quartier possède ses règles spécifiques ce qui va vous obliger à développer de nouvelles stratégies pour remporter la partie.

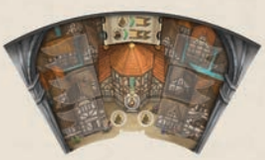
Matériel et Changements lors de la Mise en place

• **6 Quartiers (rectos-versos)**

Rectos avec des toits colorés



Banque, Marché, Verger, Forge, Carrière, Tailleur



Versos avec des toits marron

1) Recouvrez les 6 Provinces du jeu de base par les **6 Quartiers de cette extension**, en faisant attention à ce que les couleurs correspondent.

2) Triez **les boucliers, les matériaux** et **les drapeaux** par couleur et placez-les ensuite respectivement sur la Forge, la Carrière et le Tailleur. Placez les **pièces d'or** sur la Banque et les **Pommes** et le **Gui** sur le Verger.

Variante pour la Mise en place: *Vous pouvez placer les 6 Quartiers aléatoirement sur les différentes Provinces en les plaçant versos visibles (tous avec un toit de la même couleur). Chaque Quartier est ainsi associé à la couleur représentée devant lui sur la piste d'actions et est considéré comme étant de cette couleur pour toute la partie.*

Changements pendant la partie

Important: *Lorsque vous jouez avec ce module, à chaque fois que les règles du jeu de base ou des autres modules mentionnent le terme "Province", vous devez le remplacer par "Quartier".*

Les nouvelles actions de la piste d'actions

Cases Quartier (x6)

Lorsque vous effectuez l'action d'une des 6 cases Quartier (auparavant Province), placez un de vos Serviteurs posés sur votre Château ou dans un autre Quartier sur le Quartier en question.

Pour chaque Quartier, seule la Dame d'honneur a une case qui lui est dédiée. Si cette case est déjà occupée par la Dame d'honneur d'un autre joueur, remplacez-la par la votre et rendez-la à son propriétaire qui la replace sur son Château.

Exemple:

Le joueur jaune pose sa Dame d'honneur dans le Quartier violet et y place donc également un de ses compteurs d'influence.

Les deux autres cases de chaque Quartier peuvent être occupées par n'importe quel autre Serviteur. Si vous placez un de vos Serviteur dans un Quartier alors qu'un serviteur du même type y est déjà présent, posez-le vôtre à la place de ce dernier, qui est rendu à son propriétaire. Si les deux cases sont déjà occupées par des Serviteurs d'un type différent de celui que vous souhaitez placer, choisissez lequel des deux Serviteurs vous souhaitez remplacer (il est rendu à son propriétaire).
Lorsque vous placez votre Dame d'honneur dans un des Quartiers, prenez un des compteurs d'influence posés sur votre Château, s'il vous en reste, et placez-le sur le Quartier en question, à côté des autres compteurs d'influence s'il y en a.

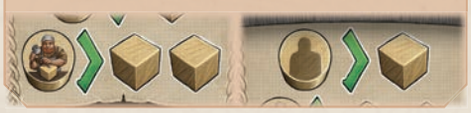
Exemple: Le joueur bleu place sa Dame d'honneur dans le Quartier bleu et remplace celle du joueur vert. Il place ensuite un de ses compteurs d'influence sur ce Quartier.

Les actions effectuées par les trois autres Serviteurs dépendent du Quartier. Elles sont expliquées en détails ci-dessous:

Carrière:

Maçon:
Prenez deux Matériaux de votre choix.

Porte-bouclier et Porte-drapeau:
Prenez un Matériau de votre choix.



Forge:

Porte-bouclier:
Prenez deux boucliers de votre choix.

Maçon et Porte-drapeau:
Prenez un bouclier de votre choix.

Tailleur:

Porte-drapeau:
Prenez deux drapeaux de votre choix.

Maçon et porte-bouclier:
Prenez un drapeau de votre choix.

Banque:

Maçon, Porte-bouclier et Porte-drapeau:
Prenez deux pièces d'or de la réserve, s'il y en a.

Verger:

Maçon, Porte-bouclier et Porte-drapeau:
Prenez deux objets répartis au choix entre les pommes et le Gui.

Marché:

Maçon, Porte-bouclier et Porte-drapeau:
Vous pouvez effectuer jusqu'à quatre échanges. Pour faire un échange, replacez un drapeau, un bouclier, un matériau ou une pièce d'or que vous possédez et prenez un drapeau, un bouclier ou un Matériau de la couleur de votre choix. Les objets échangés ne doivent pas forcément être du même type *(vous pouvez échanger un bouclier contre un drapeau)*. Vous pouvez également prendre une pièce d'or en échange d'un drapeau, d'un bouclier ou d'un matériau. Replacez ensuite les objets échangés sur leurs Quartiers respectifs.

Exemple: Le joueur défausse deux boucliers bleus, une pièce d'or et un matériau orange et prend en échange trois drapeaux noirs et un matériau marron.

Cases Influence (x4):

Drapeau, Bouclier et Matériau:
Prenez un drapeau, un bouclier ou un matériau d'une couleur qui correspond à la couleur d'un Quartier dans lequel vous possédez au moins un compteur d'influence.

Exemple: Le joueur jaune possède un compteur d'influence dans le Quartier violet et il choisit donc de gagner un matériau violet de la Carrière.

Serviteur:
Vous pouvez poser un de vos Serviteurs placés sur votre Château ou dans un autre Quartier sur un Quartier où vous possédez au moins un compteur d'influence.

Exemple: Le joueur jaune peut placer son porte-bouclier sur la Forge car il possède un compteur d'influence dans ce Quartier.

Module: Morgane

Ca bouillonne dans la cuisine de la sorcière! Morgane est en train de créer toutes sortes de potions dans ses chaudrons magiques et vous allez pouvoir les utiliser afin de vous procurer un avantage ou d'entraver vos adversaires. Vous avez désormais une action de plus plus à chaque tour grâce à ce module.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 plateau Sorcière**
- **1 pion Morgane**
- **4 jetons Pentagramme**

- **4 Dés Morgane**
- **1 Corne à boire**
- **11 Pommes empoisonnées**

- **7 Cabanes de sorcière**
- **5 tuiles Chaudron**
- **6 compteurs d'influence Morgane**

1) Placez le **plateau Sorcière** à côté du plateau de jeu.

2) Posez les **pommes empoisonnées** en haut à gauche du plateau Sorcière et les **4 jetons Pentagramme** en haut à droite sur les cases prévues à cet effet. Lancez les **4 dés Morgane** et placez-en un sur chacun des jetons Pentagramme sans en changer le résultat. Si vous obtenez un triple ou un quadruple, relancez les dés jusqu'à ce que ça ne soit plus le cas. Placez la Corne à boire au centre de la section centrale du plateau Sorcière.

3) Mélangez les **5 tuiles Chaudron** et placez-les sur les 5 cases Chaudron, l'une après l'autre et de gauche à droite. Vous pouvez choisir le côté de votre choix.

4) Placez les **7 Cabanes de sorcière** près du Domaine. Gardez le **pion Morgane** et les **6 compteurs d'influence Morgane** à portée de main près du plateau de jeu.

Changements pendant la partie

Morgane vous octroie une nouvelle action supplémentaire lors de chaque tour. Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez prendre un des dés Morgane disponibles sur le plateau Sorcière au lieu d'utiliser un de vos dés *(dé joueur, dé Merlin ou dé Arthur).*

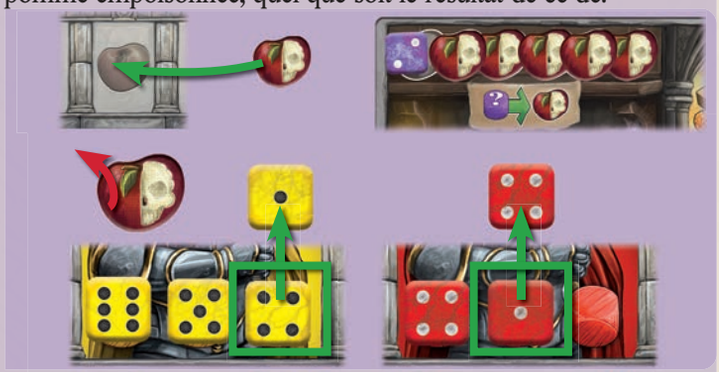
Prenez le jeton Pentagramme placé sous le dé que vous avez choisi, de façon à indiquer que vous ne pouvez pas prendre un autre dé Morgane lors du tour en cours. A la fin du tour, après le décompte s'il y en a un, replacez tous les jetons Pentagramme sur le plateau Sorcière et lancez de nouveau les dés Morgane que vous placez au-dessus de ces jetons. Vous pouvez vous servir des dés Morgane de différentes façons sur le plateau Sorcière. Un résultat de 6 peut remplacer n'importe quel autre résultat *(le 6 est un résultat joker).*

Les pommes empoisonnées

Vous pouvez toujours utiliser un dé Morgane afin d'obtenir une pomme empoisonnée, quel que soit le résultat de ce dé.

Placez le dé Morgane en haut à gauche du plateau puis prenez une pomme empoisonnée que vous posez sur votre Château.

Vous pouvez utiliser une pomme empoisonnée lors d'un de vos tours afin d'échanger le résultat de n'importe **lequel de vos** dés avec **celui d'un autre joueur**. Après avoir dépensé une pomme empoisonnée, choisissez un de vos dés et le dé d'un de vos adversaire qu'il n'a pas encore utilisé. Vous pouvez choisir un dé d'un type différent du vôtre (Merlin, Arthur, votre dé joueur ou un dé Morgane). Échangez ensuite votre résultat (pas le dé) avec celui du dé choisi.



Note: *Vous ne pouvez pas utiliser une pomme classique pour changer le résultat d'un dé Morgane.*

La Corne à boire

Vous ne pouvez utiliser la Corne à boire que grâce au résultat d'un dé Morgane.

Vous devez augmenter le résultat d'un des dés Morgane de façon à obtenir un 7 en défaussant des pièces d'or et des Matériaux. Chaque pièce d'or et chaque Matériau ainsi défaussé augmente la valeur du dé Morgane de un. Une fois que c'est fait, placez le dé au centre du plateau Sorcière et prenez la Corne à boire (d'un autre joueur si elle n'est plus sur le plateau Sorcière), ainsi qu'une pomme empoisonnée et 1 point de victoire. Gardez la Corne à boire à coté de votre Château. Plusieurs joueurs peuvent récupérer la Corne à boire avec un dé Morgane au cours du même tour.

Gardez la Corne à boire sur votre Château jusqu'à ce qu'un autre joueur vous la prenne en utilisant à son tour un dé Morgane augmenté jusqu'à 7.

A la fin de chaque tour, le propriétaire de la Corne à boire gagne autant de points de victoire que le numéro du tour en cours.

Les tuiles Chaudron

Vous avez le droit de choisir une tuile Chaudron qui correspond au résultat d'un des dés Morgane disponibles.

Placez le dé en question en sur la case vide située en-dessous de la tuile Chaudron choisie puis effectuez les différentes actions dans l'ordre suivant:

a) Déplacer le pion Morgane

Tant que le pion Morgane est posé sur le plateau Sorcière, vous pouvez le placer sur n'importe quelle case Province de la piste d'actions, peu importe si un autre pion se trouve dessus ou non.

Si le pion Morgane se trouve déjà sur une des Provinces, déplacez-le dans le sens de votre choix d'un nombre de provinces (ou Quartiers) équivalent au nombre indiqué au-dessus de la tuile Chaudron que vous avez choisie.

Le pion Morgane bloque complètement la Province sur laquelle il est situé. Personne ne peut y entrer et la case n'est pas prise en compte lors des déplacements des autres pions. Aucun objet -bouclier, drapeau ou matériau- ne peut être pris sur cette Province tant que le pion Morgane s'y trouve.

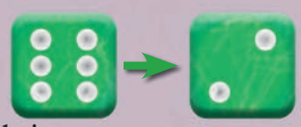
Module- La ville de Caerleon – *Avec ce module, le pion Morgane bloque un Quartier plutôt qu'une Province. Si par exemple, il est posé sur la Forge, aucun joueur ne peut plus obtenir de bouclier jusqu'à ce qu'il soit déplacé.*

b) Effectuer l'action de la tuile Chaudron

Effectuez l'action représentée sur la tuile Chaudron sous laquelle vous avez placé votre dé Morgane. Retournez ensuite la tuile Chaudron en question:

Ensorcellement:

Vous pouvez changer le résultat d'un de vos dé - un dé Joueur, le dé Merlin ou le dé Arthur - ou du dé Joueur d'un de vos adversaires pour celui de votre choix.



Changement de place:

Vous avez le droit d'échanger le pion Merlin avec le pion Arthur ou d'échanger votre Chevalier avec celui d'un autre joueur.

Argent de sorcière:

Vous pouvez défausser n'importe quelle combinaison de deux objets -bouclier, drapeau et/ou matériau- afin de gagner 3 pièces d'or de la réserve. Replacez les objets défaussés sur leurs Provinces respectives.

Vous pouvez payer deux pièces d'or afin de prendre trois objets de votre choix -bouclier, drapeau et/ou matériau- situés sur la Province bloquée par Morgane.

Exemple: Le joueur défausse deux pièces d'or et décide de prendre deux drapeaux et un Matériau sur la Province noire sur laquelle est actuellement placé le pion Morgane.

Module: La ville de Caerleon – *Si vous utilisez ce module, prenez trois objets situés sur le Quartier bloqué par Morgane. Attention, il n'y a pas de ressources sur le Marché.*

Cabane de sorcière:

Placez une des cabanes de sorcière de la réserve (s'il y en a) sur un de vos Manoirs sur le Domaine. Lors du décompte du Domaine, ce Manoir compte désormais comme deux Manoirs. Si vous ne possédez pas de Manoir du tout ou aucun Manoir sans cabane de sorcière, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Si vous remportez la majorité pour cette zone du Domaine lors du décompte, sans avoir à partager les points de victoire, vous gagnez un point supplémentaire pour chaque cabane de sorcière placée sur un de vos Manoirs dans la zone en question. Après le décompte, reprenez tous vos Manoirs sur lesquels sont placés une cabane de sorcière et replacez toutes les cabanes de sorcière dans la réserve.

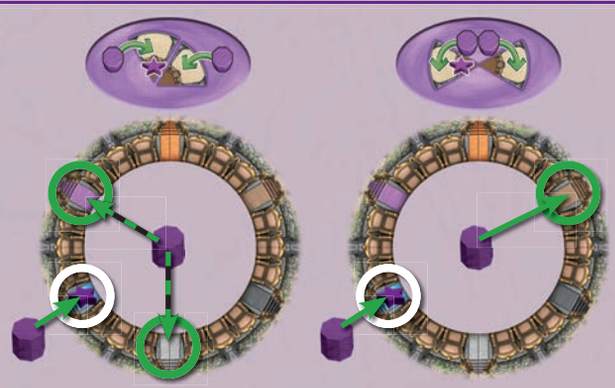
Exemple: Le joueur rouge gagne 10 points de victoire (6 +3 +1) lors du décompte du Domaine.

Extension Arthur: *Replacez tous les Manoirs de chaque zone qui comportent une cabane de sorcière (peu importe à qui ils appartiennent) dans la réserve de leur propriétaire à l'exception de ceux qui ont une tuile Manoir placée sous eux (capacité du Chevalier Gaheris).*

Sombre influence:

Placez deux compteurs d'influence Morgane de la réserve *(s'il y en a)* sur des Provinces (Quartiers). Posez le premier sur la Province (le Quartier) actuellement occupé par le pion Morgane et le deuxième sur une Province (un Quartier) adjacente à cette dernière.

Si vous possédez déjà un compteur d'influence dans ces Provinces (Quartiers) sur lequel il n'y a pas de compteur Morgane, placez le compteur Morgane sur votre compteur. Si vous ne possédez pas d'influence, placez-le à côté des autres marqueurs d'influence. Un compteur d'influence avec un compteur Morgane au-dessus compte double lors des décomptes. Un compteur Morgane seul n'appartient à aucun joueur mais compte pour Morgane elle-même. Elle ne gagne pas de points de victoire pour l'influence lors des décomptes mais elle peut par contre vous empêcher d'en gagner. Une fois le décompte terminé, replacez tous les compteurs d'influence Morgane près du plateau Sorcière et tous les compteurs d'influence des joueurs qui se trouvaient sous un compteur Morgane dans la réserve de leurs propriétaires respectifs.



Exemple: Le joueur rouge gagne le décompte de l'influence grâce au compteur Morgane placé sur son compteur d'influence et il récupère ainsi 4 points de victoire.

Exemple: C'est Morgane qui remporte le décompte d'influence et les joueurs bleu et jaune ne gagnent aucun point de victoire.

Queenie: Les Trésors du Domaine

Matériel

• **15 tuiles Terrain**

5 pour chacun des trois types: Montagne, Lac et Bois

• **2 Bâtons de Merlin neutres**

Changements lors de la Mise en place

Avant la Mise en place, replacez toutes les tuiles Terrain du jeu de base qui ne comportent pas de Tour dans la boite de jeu.

Remplacez-les par les nouvelles tuiles Terrain de ce Queenie. Placez les Bâtons de Merlin neutres près du Domaine, une fois ce dernier assemblé.

Changements pendant la partie

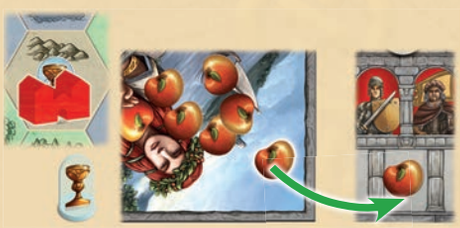
A chaque fois que vous placez un de vos Manoirs sur une des nouvelles tuiles Terrain, cette dernière vous octroie une action spéciale, comme décrit ci-dessous:

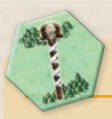
Excalibur:

Défaussez un des Traîtres placés en haut de votre Château. Si vous ne possédez pas Excalibur, prenez-la sur le plateau de jeu ou chez le joueur qui la détient.

Le Graal:

Prenez une Pomme de la réserve. Si vous ne possédez pas le Graal, prenez-le sur le plateau de jeu ou chez le joueur qui le détient.

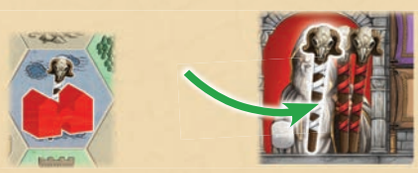




Bâton de Merlin:

Prenez un des Bâtons de Merlin neutres et placez-le sur votre Château. Vous pouvez l'utiliser comme un Bâton de Merlin normal.

Chaque Bâton de Merlin inutilisé vous rapporte 2 points de victoire en fin de partie.



Points de victoire et Pomme:

Gagnez immédiatement le nombre de points de victoire indiqués et prenez ensuite une Pomme de la réserve, que vous placez sur votre Château.

Influence:

Choisissez une des Provinces où vous possédez au moins un compteur d'influence et prenez les deux récompenses indiquées par la tuile Terrain sur cette Province.

Exemple:

Le joueur rouge construit un Manoir sur la tuile Terrain Influence et décide de prendre un Matériau et un Bouclier de la Province noire.

Défausse:

Tous les autres joueurs doivent choisir et défausser un des objets représentés sur la tuile Terrain. Replacez les boucliers, les drapeaux et les matériaux sur les provinces correspondantes. Les compteurs d'influence sont rendus à leurs propriétaires. Si un joueur ne possède aucun des objets représentés, il ne défausse rien.

Exemple: Le joueur rouge construit un Manoir sur la tuile Terrain Défausse et force donc les autres joueurs à se défausser d'un drapeau ou d'un bouclier. Le joueur jaune défausse un bouclier et le joueur vert un drapeau. Le joueur bleu ne possède ni drapeau ni bouclier et ne défausse donc rien.

Queenie: Le Décret du Roi

Matériel

• **24 tuiles Décret** • **2 plateaux Décret**

6 x Bouclier, 6 x Matériau, 6 x Drapeau, 6 x Points de victoire

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Décret faces cachées et placez-en quatre, toujours faces cachées, sur chacune des six Provinces.

Placez les plateaux Décret près du plateau de jeu, ils servent de récapitulatif.

Changements pendant la partie

A chaque fois que vous effectuez une action sur une des 6 cases Province, vous avez le droit de prendre une des tuiles Décret placée sur cette province, s'il y en a, au lieu d'effectuer l'action de votre Serviteur dans cette Province. Vous avez le droit de regarder toutes les tuiles Décret restantes sur la Province concernée et d'en choisir une mais une fois que vous les avez regardées, vous ne pouvez plus choisir d'effectuer l'action de votre Serviteur.

Une fois la tuile Décret choisie, prenez immédiatement le bouclier, le drapeau ou le matériau représenté dessus sur le plateau de jeu, s'il en reste. Si la tuile représente des points de victoire, avancez votre marqueur de score en conséquence. placez ensuite la tuile Décret devant vous.

Les actions spéciales des tuiles Décret:

Lors de votre tour, vous avez le droit de défausser autant de tuiles Décret que vous le souhaitez (et que vous en possédez devant vous) afin d'effectuer une action spéciale. En fonction du nombre de tuiles Décret que vous avez défaussées, vous pouvez effectuer les actions suivantes:

1 tuile Décret: Augmentez ou diminuez le résultat d'un de vos dés *(un dé Joueur ou le dé Merlin)* de un.

2 tuiles Décret: Prenez un drapeau, un bouclier ou un matériau de la couleur de votre choix sur le plateau de jeu ou placez un de vos compteurs d'influence dans une des six Provinces (celle de votre choix).

3 tuiles Décret: Gagnez 5 points de victoire.

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

QUEEN GAMES